

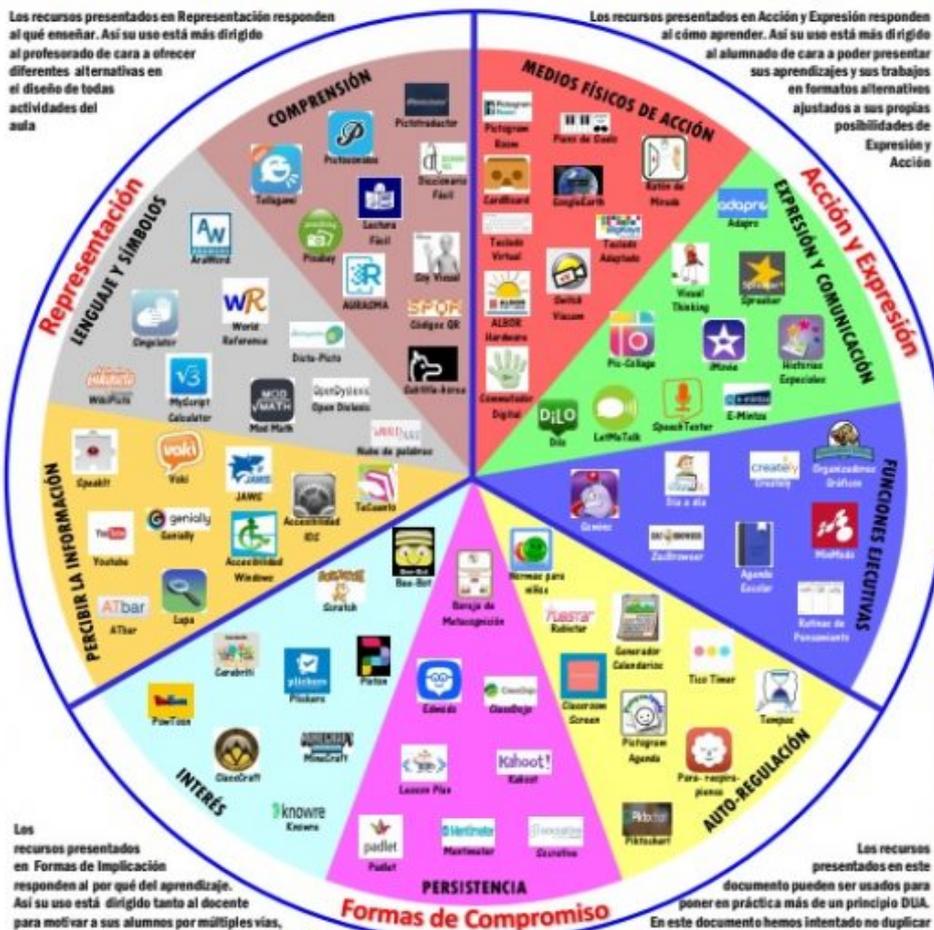
5.5 LA RUEDA DUA

La **Rueda del DUA** es un banco de recursos que pretende facilitar la labor docente en cuanto al diseño de actividades universales y accesibles usando tecnologías digitales; esta recoge múltiples herramientas digitales categorizadas (aplicaciones-apps). A continuación, adjuntamos la rueda DUA de Antonio Márquez, actualizada en 2022:

RUEDA DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE 2020

Los recursos presentados en Representación responden al qué enseñar. Así su uso está más dirigido al profesorado de cara a ofrecer diferentes alternativas en el diseño de todas las actividades del aula

Los recursos presentados en Acción y Expresión responden al cómo aprender. Así su uso está más dirigido al alumnado de cara a poder presentar sus aprendizajes y sus trabajos en formatos alternativos ajustados a sus propias posibilidades de Expresión y Acción

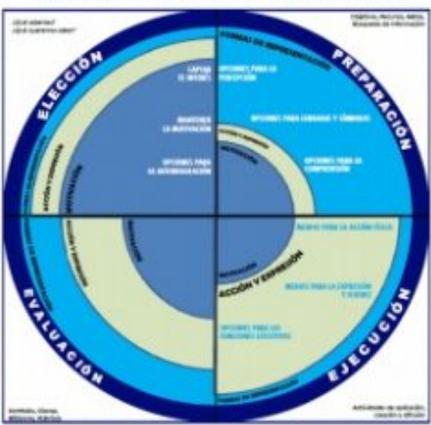


Los recursos presentados en Formas de Implicación responden al por qué del aprendizaje. Así su uso está dirigido tanto al docente para motivar a sus alumnos por múltiples vías, y al alumnado para mantener su interés y motivación

Los recursos presentados en este documento pueden ser usados para poner en práctica más de un principio DUA. En este documento o hemos intentado no duplicar aplicaciones o recursos. Sitúelos según necesidad

#RuedaDUA

CANVAS PARA DISEÑAR UN ABP CON DUA



El Diseño Universal para el Aprendizaje pretende proporcionar diferentes alternativas didácticas y curriculares para la presencia, participación y progreso de todos los alumnos

PRINCIPIOS DEL DUA

Proporcionar múltiples formas de Comprensión	Proporcionar múltiples formas de Representación	Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión
<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar opciones para captar el interés • Utilizar la información actual y la contextualizada • Capturar la atención, el valor y la relevancia • Minimizar la sensación de inseguridad y los distractores 	<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar alternativas óptimas para percibir la información • Ofrecer que permitan recibir y personalizar la presentación de la información • Ofrecer alternativas para la información auditiva • Ofrecer alternativas para la información visual 	<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar múltiples medios físicos de acción • Proporcionar varias opciones de respuesta • Ofrecer diferentes posibilidades para interactuar con los materiales • Ofrecer el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia
<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia • Resaltar la relevancia de las tareas y los desafíos • Valor los niveles de desafío y retos • Fomentar la colaboración y la comunidad • Proporcionar una retroalimentación oportuna 	<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos • Definir el vocabulario y los símbolos • Clarificar la entonación y la estructura • Facilitar la decodificación de textos, palabras relacionadas y símbolos • Promover la comprensión entre diferentes idiomas • Realizar los datos, principios o temas de cualquier manera 	<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar opciones para la expresión y hacer frente a la comunicación • Ofrecer múltiples formas o medios de comunicación • Usar múltiples herramientas para la comunicación y la colaboración • Incorporar varias modalidades de apoyo en los procesos de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar opciones para la motivación • Fomentar las conexiones positivas • Utilizar palabras, expresiones, declaraciones, ideas, preguntas y acciones entre ellas • Usar el procesamiento de la información, la asociación y la participación • Minimizar la ansiedad y la complejidad de actividades 	<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas • Cuidar el establecimiento de metas planificadas • Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias • Facilitar la gestión de información y recursos • Mejorar la capacidad para hacer un seguimiento de los recursos 	

<https://drive.google.com/file/d/1imPw2W3PMVe8oWxzo26yJ6jIKMqcaSOK/ver>

En su web <https://www.antonioamarquez.com/la-rueda-del-dua-recursos-para-derribar/> podemos encontrar un artículo donde nos explica minuciosamente cada una de las herramientas que forman dicha rueda:

https://drive.google.com/file/d/1b5Cv_dIZrrn-Jcq4g5ROL27bQI_cANkf/view

Como vemos, las tecnologías digitales están al servicio del DUA; son un gran soporte para buscar esa **motivación** en los alumnos que les permitirán **interactuar** con los materiales a partir de diversos medios de visualización. También ayuda a que los diseños didácticos y curriculares de las aulas permitan la **participación y progreso de todo el alumnado**, minimizando las barreras curriculares, comunicativas, cognitivas, estructurales, físicas o sensoriales. Por último, permite **personalizar y diversificar el currículo** de manera efectiva al derribar de manera ágil las barreras del aprendizaje.

Revision #5

Created 5 December 2022 22:57:34 by Marta

Updated 25 January 2023 23:13:17 by Marta